

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman telah mempengaruhi pola pikir anak saat ini menjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan anak usia masa lampau. Hal ini disebabkan tuntutan perkembangan zaman, kecanggihan teknologi menjadi penunjang (Makarau and Suyadi 2022). Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2018, Indonesia merupakan negara pemakai gawai terbesar ke-4 di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Pengenalan gawai memiliki ragam manfaat bagi anak, dikarenakan sejak awal seorang anak sudah familiar dengan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kosa kata. Hal ini diperkuat dengan temuan riset Joan Ganz Center di Amerika Serikat (dalam Wulandari, 2016), bahwa anak pada usia lima tahun sebagai pengguna aplikasi edukasi i-pad mengalami peningkatan kosa kata sekitar 27%, sedangkan pada anak usia tiga tahun mengalami peningkatan kosa kata sekitar 17%. Dampak positif lain dari penggunaan gawai bagi anak usia dini adalah dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak (H. Wulandari, Asiah, and Santoso 2021).

Gawai adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gawai sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone (Setianingsih 2018).

Penggunaan gawai secara *continue* pada anak akan berdampak buruk juga bagi perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain gawai dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua juga memanfaatkan gawai untuk menemani anaknya agar dapat menjalankan aktivitas dengan tenang tanpa khawatir anaknya keluyuran. banyak orang tua yang beranggapan bahwa gawai mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan sehingga peran orang tua sekarang sudah digantikan oleh gawai yang seharusnya menjadi teman bermain.

Namun kecendrungan penggunaan gawai pada anak yang tidak tepat akan menjadikan anak kurang peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan gawai pada anaknya. Gawai yang digunakan oleh para kelompok anak usia dini memiliki dampak negatif yang akan mengakibatkan semakin memprihatinkan perkembangan anak, anak-anak yang terlalu sering beradaptasi dengan gawai akan lebih mudah menemukan fitur-fitur yang belum sepatutnya ditonton oleh anak sehingga akan mengganggu perkembangan anak, fitur-fitur tersebut jika belum difilter dengan usia anak juga akan mengakibatkan gangguan pada psikologis anak itu sendiri (Primayana and Dewi 2020).

Menurut (Ati et al. 2022) pemakaian gawai dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gawai dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai. Selanjutnya, penggunaan gawai dengan intensitas sedang jika menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gawai yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Kurangnya pengawasan dan pemahaman orang tua terhadap dampak gawai dapat mempengaruhi emosional anak. Gawai dapat berpengaruh pada kehidupan sosial anak dimasyarakat, anak akan mengalami kesulitan dalam pergaulan, pembelajaran dan lain-lain. Emosi dibedakan menjadi dua yaitu emosi positif yang didapat, dikarenakan pada saat menggunakan gawai dengan bijak yaitu salah satunya timbul perasaan bahagia, dengan bermain game dan menonton film kesukaan yang dapat menambah wawasan secara sadar atau tidak sadar. Sedangkan emosi negatif pada anak salah satunya timbul perasaan marah, dikarenakan terbiasa bermain gawai tanpa batasan waktu, sehingga pada saat anak tidak diberikan gawai oleh orang tua, akan terjadi ketidakstabilan dalam mengendalikan emosi (Jufrida, Basuki, and Kurniawan 2021).

Peran orang tua menurut Agama Islam sangat penting. orang tua bertanggungjawab mengajarkan agar kehidupan anak-anak jangan sampai terlantar. Sebagaimana tertera dalam Kitab Suci Al-Quran, surat al-Nisa ayat 9

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا  
قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka yang mereka khawatir terhadap kesejahteraannya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar. (An-Nisa/4:9)”.

Kandungan Al-Qur’an Surat An Nisa’ ayat 9 di atas, menjelaskan bahwa agar umat Islam mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas sehingga anak-anaknya mampu mengaktualisasikan potensinya sebagai bekal kehidupan di masa mendatang. Peran orang tua sangat penting, orang tua hendaknya senantiasa merasa takut cemas, dan khawatir, pada saat meninggalkan anak-anak. Anak-anak dalam keadaan lemah. Orang tua hendaknya mempersiapkan generasi yang cakap dan kuat, karena anak adalah titipan, maka didiklah dengan baik mampu mengembangkan diri untuk bertahan hidup, tumbuh, dan berkembang, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan berhubungan baik secara individu, kelompok maupun melalui sistem dalam menghadapi situasi tertentu.

Pentingnya peran orang tua dalam memaksimalkan pengawasan pada anak membuat orang tua harus mengatur strategi pengawasan yang disebut dengan *parental mediation*. *Parental mediation* didefinisikan sebagai perilaku orangtua dalam mengelola dan mengatur pengalaman penggunaan media pada anak, dapat pula dikatakan sebagai strategi orangtua dalam mendampingi anak untuk mengoptimalkan dampak positif dan meminimalisir dampak negatif dari teknologi, perangkat teknologi dan media terutama pada anak (Pristinella and Desiyanthi 2021).

Penelitian yang dilakukan (Nurmala and Mashuri 2021) menyatakan *parental mediation* efektif untuk menurunkan intensitas penggunaan gawai pada anak dengan gangguan emosional . Hal ini dapat diketahui dari perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah dilakukan intervensi serta hasil wawancara dengan orang tua subjek. Intensitas subjek dalam bermain gawai sangat berkurang, awalnya subjek bermain gawai 5-6 jam/hari, setelah intervensi ia bermain gawai hanya 2-3 jam/hari. Hal lainnya yang terlihat adalah keinginan subjek yang mau berangkat sekolah dengan tenang tanpa menangis meminta gawai.

Berdasarkan hasil pengkajian yang telah dilakukan oleh penulis kepada klien didapatkan data bahwa klien gampang emosi apabila sedang bermain bersama temannya dan klien juga akan marah apabila ia kalah saat bermain dengan teman-temannya. Klien lebih suka bermain gawai jika tidak diberikan gawai klien akan marah-marah dan mengamuk. Dalam sehari klien bisa menghabiskan waktu bermain gawai sekitar 3-5 jam. Orang tua klien sudah sering menegur agar klien tidak terus-terusan bermain gawai namun klien tidak menghiraukannya. Kedua orang tua klien sibuk bekerja sehingga klien kurang pemantauan terhadap penggunaan gawai.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengaplikasikan hasil riset mengenai karya tulis ilmiah yang berjudul “Studi Kasus *Parental Mediation* untuk Menurunkan Kecanduan Gawai pada Anak dengan Gangguan Emosional”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Batasan masalah studi kasus ini dibatasi pada cara menurunkan kecanduan gawai melalui *parental mediation* pada anak dengan gangguan emosional.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk menyusun Karya Tulis Ilmiah dengan judul : “Studi Kasus *Parental Mediation* untuk Menurunkan Kecanduan Gawai pada Anak dengan Gangguan Emosional”.

## 1.4 Tujuan Penulisan

### 1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk memberikan asuhan keperawatan pada anak dengan gangguan emosional akibat kecanduan gawai melalui *parental mediation*.

### 1.4.2 Tujuan Khusus

- a) Menganalisis kecanduan gawai dan gangguan emosional pada anak sebelum dilakukan *parental mediation*.
- b) Menganalisis kecanduan gawai dan gangguan emosional pada anak sesudah dilakukan *parental mediation*.
- c) Menganalisis efektifitas *parental mediation* terhadap kecanduan serta gangguan emosional anak.

## 1.5 Manfaat penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan keilmuan tentang gangguan emosional anak karena kecanduan gawai selain itu untuk menambah khazanah kepustakaan program D3 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Ciamis dan diharapkan tulisan ini dapat dijadikan sebagai studi banding bagi peneliti lainnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Penulis

Hasil penulisan karya tulis ilmiah ini bisa menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman secara langsung yang dapat digunakan untuk praktek dilapangan.

#### b) Bagi orang tua

Hasil penulisan karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan orang tua agar selalu memperhatikan penggunaan gawai pada anak.

#### c) Bagi Institusi Pendidikan

Dapat menjadi referensi untuk mempelajari asuhan keperawatan *parental mediation* pada anak dengan gangguan emosional akibat kecanduan gawai.

d) Bagi Klien

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang *parental mediation* pada anak dengan gangguan emosional akibat kecanduan gawai